

MOESHOESHOE XV

le premier fanzine de diplomatie en français
édition spéciale !

fr. publ 214 + 1 = 215 !

édité par michel feron, grand-place 7, b-4280 hannut, belgique
reproduction interdite !

REGLES DU JEU DE DIPLOMATIE, EDITION 1971

traduites par Michel Feron

(Le Jeu de Diplomatie a été inventé par Allan Calhamer en 1959, et est placé sous copyright cette même année par lui. Le texte de cette seconde édition des règles du jeu est placé sous copyright 1971 par Games Research Inc. La présente traduction française est destinée à être distribuée gratuitement aux joueurs intéressés, et ne peut en aucun cas être mise en vente.)

0. DESCRIPTION GENERALE

La "Diplomatie" est un jeu d'adresse intellectuelle et de négociation astucieuse. Le hasard n'y joue aucun rôle. Dans le jeu de "Diplomatie", chaque joueur guide la destinée d'une puissance européenne dans le déroulement de la politique internationale. En négociant des alliances avec d'autres joueurs et en prévoyant soigneusement ses mouvements, chaque joueur cherche à conquérir le contrôle de l'Europe. La "Diplomatie" met à l'épreuve vos capacités non seulement de préparer une campagne militaire, mais aussi de surpasser les autres joueurs lors des négociations diplomatiques. La "Diplomatie" est un jeu réaliste de stratégie, sans dés, où rien n'est laissé à la chance pure. La "Diplomatie" dresse joueur contre joueur, dans une excitante confrontation d'astuce. Jusqu'à sept joueurs peuvent y participer.

I. LES JOUEURS ET LES PAYS

La Diplomatie est jouée de préférence à sept, quoique aussi peu que deux personnes puissent y jouer. Chaque joueur représente une des grandes puissances européennes juste avant la première guerre mondiale : Angleterre, Allemagne, Russie, Turquie, Autriche-Hongrie, Italie et France. Au début du jeu, on tire au sort l'attribution des divers pays. C'est là le seul moment où le hasard peut intervenir.

II. OBJET DU JEU

Aussitôt qu'une grande puissance contrôle 18 centres de ravitaillement, elle est considérée comme ayant "conquis le contrôle de l'Europe", et le joueur représentant cette grande puissance est déclaré vainqueur. Les joueurs peuvent terminer la partie plus tôt, par consentement mutuel; dans ce cas, tous les joueurs ayant encore des pièces en jeu partagent équitablement la victoire.

III. JEU ABREGE

Comme la conquête de 18 centres de ravitaillement peut prendre un temps

assez long, les joueurs peuvent convenir à l'avance d'arrêter le jeu à un moment donné. On peut convenir que le joueur ayant à ce moment le plus grand nombre de pièces sur le jeu sera déclaré vainqueur.

IV. DIPLOMATIE

1. Les alliances et accords entre joueurs peuvent grandement influencer le déroulement du jeu. Ces accords sont conclus durant la période de diplomatie qui précède chaque mouvement. Cette période dure 30 minutes avant le premier mouvement, et 15 minutes avant chacun des mouvements suivants. Ces périodes peuvent être raccourcies si les joueurs le désirent tous à ce moment.

2. Durant les périodes de diplomatie, un joueur peut dire tout ce qu'il veut. D'habitude, les joueurs se retirent par groupes de deux ou trois dans d'autres pièces ou dans un coin. Ils essayent de garder secret le contenu de leurs conversations. Ils peuvent essayer d'écouter les conversations des autres. Les conversations consistent d'habitude en tractations ou en projets d'opérations militaires communes, mais elles peuvent consister en échange d'informations, en dénonciations, en menaces, en lancement de rumeurs, etc. Des proclamations publiques peuvent être faites, on peut préparer des documents écrits, rendre ceux-ci publics ou non, comme on le désire. Les règles du jeu n'obligent pas les joueurs à tenir compte de ce qu'ils ont dit ou écrit; savoir décider à qui l'on peut se fier dans telle ou telle situation fait partie intégrale du jeu.

V. STRUCTURE ECONOMIQUE SOUS-JACENTE DU JEU (CENTRES DE RAVITAILLEMENT)

Certaines provinces de la carte, au nombre de 34, sont désignées comme "centres de ravitaillement". Elles sont indiquées par un point noir. Chacune de ces provinces produit du matériel suffisant à maintenir en existence une armée ou une flotte. Un pays ne peut avoir plus d'armées ou de flottes sur le jeu qu'il ne possède de centres de ravitaillement. En conséquence, il ne peut jamais y avoir plus de 34 armées ou flottes (ci-après désignées sous le terme générique d' "unités") sur le jeu à un moment donné. Un pays gagne ou perd des unités selon le nombre de centres de ravitaillement qu'il contrôle.

VI. LE JEU

1. LA CARTE : Les détails physiques apparaissant sur celle-ci, à l'exception des côtes, sont purement décoratifs. Les pays sont séparés par des traits continus noirs, et épais. Les grandes puissances sont aussi divisées en "provinces" par des traits continus noirs et fins. Les autres pays constituent chacun une "province". Les océans sont divisés en "mers" par des traits continus minces. Chaque province ou mer constitue un "espace".

2. LES UNITES : les "armées" sont représentées par des blocs carrés, et indiquent l'occupation d'une province par des forces militaires. Les "flottes" sont représentées par des blocs rectangulaires, et indiquent le contrôle d'une mer ou d'une province côtière par des navires ou leurs forces embarquées. Le jeu contient 112 blocs : 8 carrés et 8 rectangulaires pour chaque puissance. Si l'une des grandes puissances devient assez forte que pour nécessiter des blocs supplémentaires, une autre puissance aura certainement été éliminée et l'on pourra réutiliser ses blocs.

3. POSITIONS DE DEPART : Au début du jeu, chaque grande puissance, sauf la Russie, contrôle trois centres de ravitaillement et possède trois unités. La Russie contrôle quatre centres de ravitaillement et possède quatre unités. Ces unités commencent le jeu chacune dans un centre de ravitaillement intérieur, dans les positions suivantes (A signifie armée et F flotte) :

ANGLETERRE (bleu foncé) : F Londres, F Edimbourg, A Liverpool

ALLEMAGNE (noir) : A Berlin, A Munich, A Kiel

RUSSIE (blanc) : A Moscou, A Varsovie, F St-Petersbourg (côte sud), F Sebastopol

TURQUIE (jaune) : A Constantinople, A Smyrne, F Ankara

AUTRICHE-HONGRIE (rouge) : A Vienne, A Budapest, F Trieste

ITALIE (vert) : A Rome, A Venise, F Naples

FRANCE (bleu clair) : A Paris, A Marseilles, F Brest

Les douze centres de ravitaillement restants sont inoccupés au début du jeu.

VII. L'ORDRE DE MOUVEMENT ET LE MECANISME DE REMISE DES ORDRES

1. MOUVEMENT : Un espace ne peut être occupé que par une seule unité à la fois. Lors de chaque mouvement, chaque grande puissance peut donner des ordres à toutes ses unités, à certaines ou à aucune de celles-ci. Une unité ne peut recevoir qu'un seul ordre par mouvement : une armée peut recevoir des ordres de mouvement, d'occupation ou de support; une flotte peut recevoir des ordres de mouvement, d'occupation, de support ou de convoi.

Une armée peut se mouvoir vers n'importe quelle province adjacente, à moins qu'elle n'entre en conflit avec une autre unité en vertu de la règle selon laquelle un espace ne peut être occupé que par une seule unité. Une flotte peut se mouvoir vers toute mer ou province côtière adjacente à sa position actuelle, à moins que ce mouvement ne crée un conflit avec une autre unité. Quand une flotte est dans une province côtière, les navires qui la composent sont supposés être tout le long de la côte de cette province. La flotte peut se mouvoir vers une autre province côtière adjacente uniquement lorsque les deux provinces concernées sont adjacentes le long de la côte, de manière à ce que les navires puissent suivre la côte jusqu'à la seconde province; par exemple, une flotte peut se mouvoir de Rome en Toscane ou de Rome à Naples, mais pas de Rome à Venise parce que ces deux provinces, quoique adjacentes et toutes deux côtières, ne sont adjacentes qu'à l'intérieur des terres et non le long d'une côte.

Les unités ne peuvent pas entrer dans les Alpes, ni en Suisse, ni dans les territoires qui ne sont pas spécifiquement dénommés sur la carte.

2. L'ATTAQUE : Un ordre de mouvement, correctement donné, sera parfois appelé dans les présentes règles une attaque contre l'espace vers lequel l'ordre de mouvement a été donné.

3. MOUVEMENTS DANS CERTAINES REGIONS PARTICULIERES DE LA CARTE :

a. KIEL et CONSTANTINOPLE : A cause des voies maritimes traversant ces deux provinces, les flottes peuvent entrer par une côte et, à un mouvement suivant, quitter par l'autre côte. Les armées peuvent également entrer et sortir de ces provinces en traversant librement ces voies maritimes. Il faut noter que cela ne signifie pas que les unités peuvent sauter au dessus de ces espaces.

b. PROVINCES A DEUX COTES (Bulgarie, Espagne et St Petersburg) Une flotte pénétrant dans une de ces provinces entre par une côte, et, lors d'un mouvement suivant, ne peut se mouvoir que vers un espace adjacent à cette côte; elle n'en occupe pas moins toute la province. Si une flotte reçoit un ordre de mouvement vers une de ces provinces, et qu'il lui est possible de se mouvoir vers les deux côtes, l'ordre doit spécifier de quelle côte il s'agit, sinon la flotte ne se déplace pas.

Une flotte qui peut se mouvoir vers l'une de ces provinces peut "supporter" une action dans cette province (voir section IX, L'ORDRE DE SUPPORT) sans tenir compte de la séparation des côtes. Donc, puisqu'une flotte à Marseille peut se mouvoir vers l'Espagne, bien qu'elle ne puisse le faire que vers la côte sud, elle peut néanmoins supporter une action n'importe où en Espagne, même si cette action est un ordre à une flotte vers ou d'occuper la côte nord de l'Espagne.

Il doit être clair que le contraire n'est pas vrai : une flotte sur la côte nord de l'Espagne ne peut supporter une action à ou vers Marseille, car elle ne peut se mouvoir vers Marseille en un seul mouvement.

c. SUEDE et DANEMARK : Une armée ou une flotte peut passer de Suède au Danemark, ou vice-versa. Une flotte passant de la Mer Baltique au Skagge-
rak ou vice-versa doit passer par la Suède ou le Danemark. La frontière Suède/
Danemark ne divise pas la côte suédoise en deux. Le Danemark n'a pas de fron-
tière commune avec Berlin.

4. MECANISME DE REMISE DES ORDRES : Chaque joueur écrit ses "ordres" sur un morceau de papier, d'habitude en les gardant secrets, et ces ordres aux flottes et aux armées sont tous rendus publics en même temps. Chaque joueur lit ses ordres tandis que les autres vérifient s'il lit bien ce qu'il a écrit. Un ordre illégal n'est pas suivi, et l'unité en question reste en place. Un ordre erroné mais légal doit être suivi. Un ordre qui admet plusieurs interprétations n'est pas suivi. Un ordre mal écrit, mais ne pouvant cependant avoir plusieurs significations, doit être suivi.

5. LE MAITRE DE JEU : si assez de participants sont disponibles, on peut trouver utile d'avoir un huitième participant, le "Maître de Jeu", qui reçoit les ordres et les lit, faisant les adjudications en résultant et décidant si nécessaire des cas controversés. Son rôle doit être strictement neutre; il peut aussi délimiter les périodes de diplomatie. Il peut aussi tenir le compte des centres de ravitaillement appartenant à chaque joueur.

6. LES DATES : Les ordres pour le premier mouvement sont datées "Printemps 1901"; pour le second, "Automne 1901"; pour le troisième, "Printemps 1902"; etc.

7. PRESENTATION DES ORDRES : Dans chaque série d'ordre, il convient d'écrire d'abord le nom de l'unité et de l'espace qu'elle occupe, puis l'ordre donné. Il est utile de faire une liste de ses unités et des espaces qu'elles occupent, qui servira de référence durant les conférences, et d'inscrire ensuite les ordres sur la même liste. Les trois premières lettres de chaque espace fournissent des abréviations utilisables sans ambiguïtés, sauf dans le cas des noms commençant par "Nor". Dans ces règles, on utilisera les abréviations suivantes : Mer du Nord = Nth; Mer de Norvège = NwS; Norvège = Nwy; Atlantique Nord = NAO; Afrique du Nord = NAF.

/NBLR : dans Moeshoeshoe, on utilisera les abréviations que l'on trouvera en annexe; dans un but de normalisation avec les autres fanzines, on a utilisé les noms anglais des espaces/

VIII. LES CONFLITS

Si deux ou plusieurs unités reçoivent l'ordre de se mouvoir vers un même espace, aucune de celles-ci ne peut se mouvoir. Si une unité ne reçoit pas l'ordre de se mouvoir ou ne peut le faire et que d'autres unités reçoivent l'ordre de se mouvoir vers l'espace qu'elle occupe, ces autres unités ne peuvent se mouvoir. Si deux unités reçoivent chacune l'ordre de se mouvoir vers l'espace occupé par l'autre, aucune ne se meut. De telles situations sont appelées des "stand-offs". Comme les autres règles gouvernant les conflits, ces règles s'appliquent aussi bien aux armées qu'aux flottes, qui sont de forces essentiellement égales et ne diffèrent que par la nature des espaces qu'elles peuvent occuper. Ces règles s'appliquent également (sauf pour deux exceptions mineures notées en IX.3 et IX.6) que les unités concernées soient des unités d'une même grande puissance ou de puissances différentes.

IX. L'ORDRE DE SUPPORT

1. COMMENT ORDONNER UN SUPPORT : Une unité peut abandonner son droit de se mouvoir pour supporter une autre unité essayant de se mouvoir ou d'occuper un espace. Cet espace doit être un de ceux vers lesquels l'unité supportante aurait pu se mouvoir si elle n'extrait pas en conflit avec d'autres unités; c'est à dire que l'espace qui est la destination de l'action à supporter doit être adjacent à l'espace occupé par l'unité supportante, et doit convenir à la nature de l'unité supportante (flotte ou armée). Pour ordonner un support, il est nécessaire d'écrire la nature et l'emplacement de l'unité supportante, le mot "supporte" ou son équivalent, ainsi que l'emplacement et la destination de l'unité recevant le support. La lettre "S" peut être utilisée pour "supporte". Ainsi : A Tyr-Mun; A Bur (S) A Tyr-Mun; ou, pour des unités de puissances différentes : A Sil (S) RUSSIE A War-Pru. Les flottes peuvent supporter des armées et vice-versa; mais, comme indiqué plus haut, une flotte ne peut supporter dans ou vers une province à l'intérieur des terres, ni une province côtière non adjacente le long de la même côte, et une armée ne peut supporter dans ou vers une mer, car elle ne pourrait se mouvoir vers celle-ci, même sans opposition.

2. L'EFFET DU SUPPORT : Une unité se meut avec sa force propre plus celle de tous ses supports valides. A moins qu'elle ne soit en conflit avec une unité aussi bien ou mieux supportée, elle peut effectuer son mouvement, sans tenir compte des règles du paragraphe VIII. Des unités également supportées entrant en conflit selon les règles du paragraphe VIII suivent les règles de ce paragraphe. Une unité qui, autrement, serait restée dans un espace attaqué par une unité mieux supportée est délogée et doit effectuer une retraite ou être retirée du jeu.

3. INTERDICTION DU "SELF-DELOGEMENT" : Une des exceptions mentionnées au paragraphe VIII est qu'un ordre de se mouvoir vers un espace occupé par une autre unité du même pays ne peut réussir si cette seconde unité ne quitte pas l'espace en question. L'ordre resterait cependant valable quant à ses autres effets, tels que la mise en échec d'une attaque aussi bien ou moins bien supportée contre le même espace par des unités d'autres pays. De même, un ordre d'un pays qui supporterait une attaque d'un autre pays contre un espace occupé par une unité du premier pays ne permet pas un mouvement délogeant cette dernière unité, mais reste valable quant à ses autres effets.

Exemple 1 : ANGLETERRE : F Den-Kie; F Nth-Den; F Hel (S) F Nth-Den; RUSSIE : A Ber-Kie; F Bal (S) F Ska-Den; F Ska-Den. Les mouvements soulignés échouent. L'Angleterre ne peut déloger une de ses propres unités (F Den), mais son attaque supportée contre le Danemark est suffisante pour contenir l'attaque russe supportée contre le même espace.

Exemple 2 : FRANCE : A Bur (H). ALLEMAGNE : A Mun-Bur; A Kie (S) AUTRICHE A Boh-Mun. AUTRICHE : A Boh-Mun. Le support allemand en faveur de l'unité autrichienne ne lui permet pas d'avancer et de déloger l'unité allemande. Il faut cependant noter que si l'Autriche avait supporté son attaque sur Munich avec une de ses propres unités, l'unité allemande de Munich aurait été délogée et forcée à faire retraite.

4. SELF-STANDOFF : Alors qu'un pays ne peut déloger une de ses unités, il peut se contrer lui-même en ordonnant deux attaques également supportées vers le même espace. Cependant, si l'une des attaques est mieux supportée que l'autre, elle réussit.

Exemple 3 : AUTRICHE : A Ser-Bud; A Vie-Bud. RUSSIE : A Gal (S) AUTRICHE A Ser-Bud. Le mouvement autrichien A Ser-Bud réussit à cause du support russe. Il n'aurait pas réussi s'il y avait déjà eu une armée autrichienne à Budapest. Notez que le mouvement réussit que l'unité supportante soit du même pays ou d'un autre, comme dans l'exemple donné.

5. LA GARNISON ASSIEGEE : Comme le délogement n'a lieu que si une autre pièce pénètre dans l'espace en question, ainsi qu'indiqué en IX.2, il s'ensuit que si deux attaques également supportées ont lieu vers le même espace et se contiennent donc l'une l'autre, une unité se trouvant déjà dans l'espace attaqué n'est pas délogée.

Exemple 4 : AUTRICHE : A Ser (H). RUSSIE : A Rum-Ser; A Bud (S) A Rum-Ser. TURQUIE : A Bul-Ser; A Gre (S) A Bul-Ser. Notez que rien n'arrive à l'armée autrichienne. Si elle avait essayé de supporter, cependant, son support aurait été coupé par l'une ou l'autre des deux attaques.

6. SE MAINTENIR EN RECEVANT UN SUPPORT : Une unité n'ayant pas reçu l'ordre de se mouvoir (c'est à dire : ayant reçu l'ordre de se maintenir [noté (H)], de convoier, de supporter ou n'ayant pas reçu d'ordre du tout) peut être supportée pour son maintien. Une unité ayant reçu l'ordre de se mouvoir ne peut recevoir de support que pour le mouvement qu'elle essaye. Elle ne peut pas être supportée sur place pour le cas où le mouvement échouerait. Donc "A Mun (H); A Boh (S) A Mun (H)" est valable, mais "A Mun-Ber; sinon, A Boh (S) A Mun" ne l'est pas car A Mun a reçu l'ordre de se mouvoir. Notez qu'une unité ne doit pas nécessairement être dans un espace adjacent à celui de l'unité supportée, mais bien dans un espace adjacent à celui vers lequel elle veut supporter. Elle doit bien sûr aussi être capable de se mouvoir vers cet espace si l'on ne tient pas compte des conflits éventuels. Le support ne peut pas être transporté par convoi. Un joueur ne peut pas, par une attaque, couper un support donné par une de ses propres unités. (voir paragraphe X, COUPER LE SUPPORT)

7. DELOGEMENT D'UNE PIECE PARTICIPANT A UN STANDOFF : Il découle des règles précédentes que, si deux pièces (ou plus) également supportées reçoivent l'ordre de se mouvoir vers un même espace, aucune ne peut se mouvoir, même si l'une d'elles est délogée lors du même mouvement par une attaque supportée. Cependant, si deux unités reçoivent l'ordre de se mouvoir vers le même espace, et que l'une d'elles soit délogée par une unité venant de cet espace, l'autre unité peut se mouvoir.

Exemple 5 : TURQUIE : A Bul-Rum. RUSSIE : A Rum-Bul, A Ser (S) A Rum-Bul, A Sev-Rum. L'armée turque Bul est délogée. L'armée russe Sev, quoiqu'ayant reçu l'ordre de se mouvoir vers le même espace que l'armée turque Bul, passe cependant en Roumanie, car A Bul a été délogée par une attaque venant de Roumanie même. (C'est à dire que les armées turque A Bul et russe A Sev ont toutes deux reçus l'ordre de se mouvoir vers la Roumanie, mais, comme l'armée russe venant de Roumanie a réussi à déloger l'armée turque A Bul, l'armée russe A Sev peut se mouvoir vers la Roumanie).

Exemple 6 : TURQUIE : A Bul-Rum; F Bla (S) A Bul-Rum. RUSSIE : A Rum-Bul; A Gre (S) A Rum-Bul; A Ser (S) A Rum-Bul; A Sev-Rum. Quoique supportée, l'unité turque délogée ne peut pas empêcher l'unité russe non supportée d'entrer en Roumanie, car l'unité turque a été délogée par une unité venant de Roumanie.

Notez que dans chacun des deux exemples ci-dessus, si la Russie n'avait pas ordonné A Sev-Rum, la Roumanie ne devrait pas être considérée comme restant vide à la suite d'un stand-off, et pourrait donc être utilisée comme lieu de retraite. On peut dire qu'une unité délogée n'a aucun effet sur l'espace d'où vient son attaquant.

X. COUPER LE SUPPORT

Si une unité à qui on a donné un ordre de support est attaquée depuis un espace différent de celui vers lequel elle doit supporter, ou si elle est délogée par une attaque venant d'un espace quelconque (y compris celui vers lequel elle doit supporter), son support est coupé. L'unité qui aurait dû le recevoir ne le reçoit donc pas.

Exemple 7 : ALLEMAGNE : A Pru-War; A Sil (S) A Pru-War. RUSSIE : A War (H); A Boh-Sil. Le support de l'armée de Silésie est coupé par l'attaque de Bohême.

Exemple 8 : ALLEMAGNE : A Pru-War, A Sil (S) A Pru-War. RUSSIE : A War-Sil. Le support allemand n'est pas coupé par l'attaque depuis Varsovie, car le support est justement dirigé contre Varsovie.

Exemple 9 : ALLEMAGNE : A Ber-Pru; A Sil (S) A Ber-Pru. RUSSIE : A Pru-Sil; A War (S) A Pru-Sil; F Bal-Pru. Ici, l'armée allemande de Silésie est délogée par l'armée russe venant de Prusse. Le support de l'armée de Silésie est donc coupé et l'armée allemande de Berlin ne peut que contenir la flotte russe de Baltique.

Exemple 10 : ALLEMAGNE : A Ber (H); A Mun-Sil. RUSSIE : A Pru-Ber; A Sil (S) A Pru-Ber; A Boh-Mun; A Tya (S) A Boh-Mun. Notez ici que l'armée allemande de Munich est délogée par une attaque russe, mais qu'elle est néanmoins capable de couper le support de l'armée russe de Silésie, et d'empêcher en conséquence l'armée russe de Prusse d'entrer à Berlin.

XI. LES RETRAITES

Lorsque tous les ordres ont été lus, les conflits résolus, et les mouvements faits, toute unité délogée doit faire retraite. Elle doit se retirer vers un espace vers lequel elle aurait pu se mouvoir s'il n'y avait pas de conflits; c'est à dire vers un espace adjacent convenant à sa nature (flotte ou armée).

L'unité ne peut cependant pas se retirer dans un espace qui est occupé, ni dans l'espace d'où est venu son attaquant, ni dans un espace resté vide à la suite d'un stand-off. Si une unité ne dispose pas d'espace pour se retirer, elle est retirée du jeu.

1. ECRITURE DES RETRAITES : Si deux ou plusieurs unités doivent effectuer une retraite après un mouvement, les retraites sont écrites immédiatement par les joueurs concernés, sans période de diplomatie, et lus publiquement, comme les ordres de mouvement.

2. AUTRES REGLES CONCERNANT LES RETRAITES : Un joueur peut choisir de retirer une pièce du jeu plutôt que de lui faire effectuer une retraite. Si deux ou plusieurs unités ne peuvent se retirer que dans un même espace, elles sont toutes retirées du jeu, à moins qu'une seule ne reçoive un ordre de retraite, tandis que les autres reçoivent l'ordre d'être retirées du jeu. Dans ce cas, l'unité ayant reçu l'ordre de retraite peut l'effectuer. Si deux ou plusieurs unités reçoivent un ordre de retraite vers un même espace, elles sont toutes retirées du jeu. Si un joueur néglige de donner un ordre de retraite quand c'est nécessaire, l'unité concernée est retirée. Les retraites ne peuvent pas s'effectuer par convoi, ni être supportées.

XII. L'ORDRE DE CONVOI

1. CONVOI D'UNE ARMÉE A TRAVERS UNE MER : Une flotte occupant une mer peut convoier une armée d'une province côtière adjacente à celle-ci à une autre province également adjacente à cette mer. Pour cela, l'armée doit recevoir l'ordre de se mouvoir vers la province désirée, et la flotte l'ordre de la convoier. La lettre 'C' peut être utilisée pour signifier 'convoier'. L'ordre donné à la flotte doit mentionner et l'espace de départ et la destination de l'armée à convoier. Les deux ordres (à la flotte et à l'armée) doivent donner la même destination pour l'armée, sinon celle-ci ne bouge pas. Ainsi : A Lon-Bel, F Nth (C) A Lon-Bel. Des armées étrangères peuvent être convoiées : pour plus de clarté, le joueur indiquera dans ce cas la nationalité de l'armée à convoier, comme FRANCE : F Nth (C) ANGLETERRE A Lon-Bel. Une flotte ne peut convoier plus d'une armée par mouvement.

2. CONVOI D'UNE ARMÉE A TRAVERS PLUSIEURS MERS : Si deux ou plusieurs flottes contrôlent des mers adjacentes, une armée peut être convoiée à travers toutes ces mers en un seul mouvement. Ainsi, ANGLETERRE : A Lon-Tun; F Eng (C) A Lon-Tun; F MAO (C) A Lon-Tun. FRANCE : F Wme (C) ANGLETERRE A Lon-Tun.

3. INTERRUPTION D'UN CONVOI : Si une flotte ayant reçu un ordre de convoi est délogée durant ce mouvement, l'armée qui aurait dû être convoiée reste dans sa province de départ, et n'a aucun effet sur sa province de destination. Une attaque contre une flotte d'un convoi qui n'arrive pas à la déloger n'affecte pas le convoi.

Exemple 11 : FRANCE : A Spa-Nap; F GLy (C) A Spa-Nap; F TyS (C) A Spa-Nap. ITALIE : F Ion-TyS, F Tun (S) F Ion-TyS. La flotte de TyS est délogée, l'armée reste en Espagne.

4. ORDRES AMBIGUS DE CONVOI : Si les ordres tels qu'ils sont écrits permettent plus d'une route entre le point de départ et le point d'arrivée de l'armée, l'ordre reste valable malgré cette ambiguïté. Mais si l'une quelconque des routes possibles est détruite par le délogement d'une flotte, l'armée ne peut pas se mouvoir.

Exemple 12 : ANGLETERRE : A Lon-Bel; F Eng (C) A Lon-Bel; F Nth (C) A Lon-Bel. FRANCE : F Bre-Eng, F Iri (S) F Bre-Eng. L'ordre de convoi donné à la F Nth réussirait normalement, mais comme la flotte F Eng, qui a été délogée au cours de ce mouvement, a aussi reçu l'ordre de convoier la même armée, le convoi est interrompu et A Lon ne peut se mouvoir. Si F Eng n'avait pas été délogée, le convoi aurait réussi.

5. UNE ATTAQUE CONVOYEE NE PROTEGE PAS LES FLOTTES DU CONVOI : Si une armée convoyée attaque une flotte qui supporte une flotte qui attaque une flotte du convoi, ce support n'est pas coupé.

Exemple 13 : FRANCE : A Spa-Nap; F Gly (C) A Spa-Nap; F TyS (C) A Spa-Nap. ITALIE : F Ion-TyS, F Nap (S) F Ion-TyS. Sans cette règle, la France pourrait prétendre que l'armée a coupé le support de la flotte de Naples, empêchant ainsi le délogement de la flotte convoyante, tandis que l'Italie pourrait répondre que le délogement de la flotte a interrompu le convoi, et qu'ainsi l'armée n'a pu arriver à Naples pour y couper le support.

XIII. GAIN ET PERTE D'UNITES

1. OCCUPATION DES CENTRES DE RAVITAILLEMENT : L'occupation d'un centre de ravitaillement par une grande puissance est acquise lorsqu'une unité de cette puissance occupe le centre après la fin d'un mouvement d'automne complet (y compris les retraites). Une fois que l'occupation a été établie, le centre peut être laissé vide aussi longtemps que le joueur le désire, et la puissance occupante peut continuer à entretenir une unité sur le compte de ce centre tant qu'il n'est pas occupé par une autre grande puissance à la fin d'un mouvement d'automne. Notez bien que l'occupation ne devient effective qu'à la fin d'un mouvement d'automne; une unité pénétrant sur un centre de ravitaillement lors d'un mouvement de printemps, et le quittant en automne de la même année ne modifie en rien l'appartenance du centre. Le propriétaire garde l'occupation du centre aussi longtemps qu'à la fin de chaque mouvement d'automne (y compris les retraites) ce centre est soit vide soit occupé par une de ses propres unités.

2. CONSTRUCTION ET RETRAIT D'UNITES (AJUSTEMENTS) : Lorsque chaque mouvement d'automne est terminé, et que les retraites éventuelles ont été effectuées, le nombre d'unités que chaque joueur possède doit être rendu égal au nombre de centres qu'il contrôle. S'il a moins de centres que d'unités, il doit retirer les unités en excès. Il est libre de retirer les unités qu'il doit retirer. S'il a plus de centres que d'unités, il peut construire de nouvelles unités, en les plaçant chacune sur un centre de ravitaillement inoccupé situé à l'intérieur de ses propres frontières, et pourvu que ces centres soient toujours sous son contrôle. S'il utilise un centre situé dans une province côtière, il doit préciser s'il construit une flotte ou une armée. Si la Russie construit une flotte à St Petersburg, elle doit spécifier si celle-ci est construite sur la côte nord ou la côte sud. Si les centres propres (càd à l'intérieur de ses frontières) d'une grande puissance sont tous occupés par ses propres unités, ou appartiennent à d'autres joueurs, la grande puissance en question doit attendre une saison d'automne après laquelle cette situation sera corrigée, avant de construire toute unité à laquelle il pourrait avoir droit à ce moment. Cependant, en occupant de nouveaux centres, à défaut de construire, il peut réduire la force des autres joueurs.

Il doit découler clairement de ce qui précède que si un joueur a perdu tous ses propres centres de ravitaillement, il peut continuer à combattre avec les unités et centres qui lui restent, mais qu'il ne peut gagner de nouvelles unités avant d'avoir reconquis un de ses centres propres et de l'avoir laissé vacant à la fin d'un mouvement d'automne. Comme pour les retraites, les constructions et les retraits (ajustements) sont écrits et lus tous en même temps, sans période préalable de diplomatie.

XIV. DIVERS

1. DUREE DU JEU : Il est sage de compter quatre heures, même pour une partie assez courte. On ne devrait pas accorder aux joueurs plus de 5 minutes pour écrire leurs mouvements, une fois que la période de diplomatie est terminée. La diplomatie, ainsi d'ailleurs que toute autre sorte de conversation, devrait être interdite pendant l'écriture et la lecture des mouvements, entre les mouvements et les retraites, pendant ou après les retraites, ou pendant les ajustements. Les néophytes devraient être instruits des règlements du jeu durant environ une demi-heure avant que les autres joueurs ne s'assemblent. Il serait sage alors de leur faire jouer chacun un pays, sans diplomatie, pour quelques mouvements, afin de les familiariser avec les règles du jeu, avant qu'ils n'entament leur première partie.

2. PARTIES POUR 2 A 6 JOUEURS :

Six joueurs : Eliminer l'Italie. Les unités italiennes restent en place et se défendent, mais ne se supportent pas l'une l'autre. Elles peuvent être supportées par des unités appartenant à d'autres joueurs, comme toute autre unité ayant reçu un ordre de maintien. Si elles doivent effectuer une retraite, elles sont retirées du jeu.

Cinq joueurs : Eliminer l'Allemagne et l'Italie comme indiqué ci-dessus pour l'Italie. Le premier mouvement peut être daté de 1801, comme celui de la partie à six joueurs de 1870.

Quatre joueurs : Un joueur joue l'Angleterre, les trois autres jouent les paires suivantes : Autriche/France, Allemagne/Turquie, Italie/Russie.

Trois joueurs : Deux possibilités : 1/ Un joueur joue la Russie, les deux autres les triplés suivants : Angleterre/France/Allemagne, Autriche/Italie/Turquie. 2/ Le premier joueur prend Angleterre/Allemagne/Autriche, le second Russie/Italie, le troisième France/Turquie.

Deux joueurs (première guerre mondiale) : Un joueur prend Angleterre/France/Russie et l'autre Autriche/Allemagne/Turquie. L'Italie reste neutre et l'on ne peut pas pénétrer sur son territoire. Le jeu commence en 1914. Avant les ajustements d'automne 1914, on joue à pile ou face. L'Italie rejoint le camp du vainqueur du toss au printemps 1915. Pour gagner, il faut avoir 24 unités effectivement sur le jeu. Cette variante est fort utile pour se familiariser avec les règles.

Il faut noter que dans les parties à 2, 3 ou 4 joueurs, l'appartenance des centres de ravitaillement est comptée par pays, même si deux ou plus sont joués par la même personne. Comme pour une partie normale, les ajustements doivent être faits pour chaque pays séparément.

3. DESORDRE CIVIL : Si un joueur quitte le jeu ou ne soumet pas d'ordres pour une saison, on suppose que le gouvernement civil de son pays s'est effondré. Ses unités se maintiennent sur place, mais ne se supportent pas l'une l'autre.

tre. Si elles sont délogées, elles sont retirées du jeu. Ce pays ne construit aucune nouvelle unité. Un joueur qui a temporairement abandonné le jeu peut bien sûr reprendre le jeu s'il revient et qu'il lui reste des unités. Il est probablement préférable, s'il y a assez de personnes présentes, de remplacer le joueur ayant quitté par quelqu'un n'ayant pas encore participé au jeu, ou, à défaut, par un joueur déjà éliminé du jeu. Les joueurs devraient se mettre d'accord avant de commencer le jeu sur la conduite à tenir en cas d'abandon d'un d'entre eux.

4. RETRAIT DES UNITES D'UN PAYS EN DESORDRE CIVIL : Si un pays en état de désordre civil doit retirer des unités parce qu'ayant perdu des centres de ravitaillement, l'unité la plus distante du territoire national (c'est-à-dire la plus éloignée du centre propre de ravitaillement le plus proche, en comptant les trajets par espaces et en utilisant la route la plus courte possible, y compris les convois) est retirée la première, en cas d'égalité de distance, on retire la flotte avant l'armée. Si des unités restent au même niveau de priorité, on tient compte du nom de chaque case, l'unité occupant le premier espace par ordre alphabétique étant retirée en premier lieu.

5. LES JOUEURS DOIVENT BIEN NOTER : que les flottes situées à Kiel ou à Constantinople ne peuvent pas convoier, pas plus que les flottes situées dans une autre province côtière.

La règle précisant que "si deux unités reçoivent chacune l'ordre de se mouvoir vers l'espace occupé par l'autre, aucune ne peut se mouvoir" ne s'applique pas à trois unités ou plus échangeant leurs positions par mouvement de rotation : A Hol-Bel; F Bel-Nth; F Nth-Hol.

Deux pièces peuvent échanger leurs positions si l'une ou les deux sont convoiées. Ainsi, ANGLETERRE : A Lon-Bel; F Nth (C) A Lon-Bel. FRANCE : A Bel-Lon; F Eng (C) A Bel-Lon.

La capture d'un centre de ravitaillement ne permet de construire une nouvelle unité chaque année, mais bien de construire et d'entretenir une seule nouvelle unité.

[L'édition américaine des règles ajoute ici un exemple de jeu, avec quelques explications et commentaires sur les règles utilisées. Nous n'avons pas cru nécessaire de le traduire]

XV. DOCUMENTS DISPONIBLES

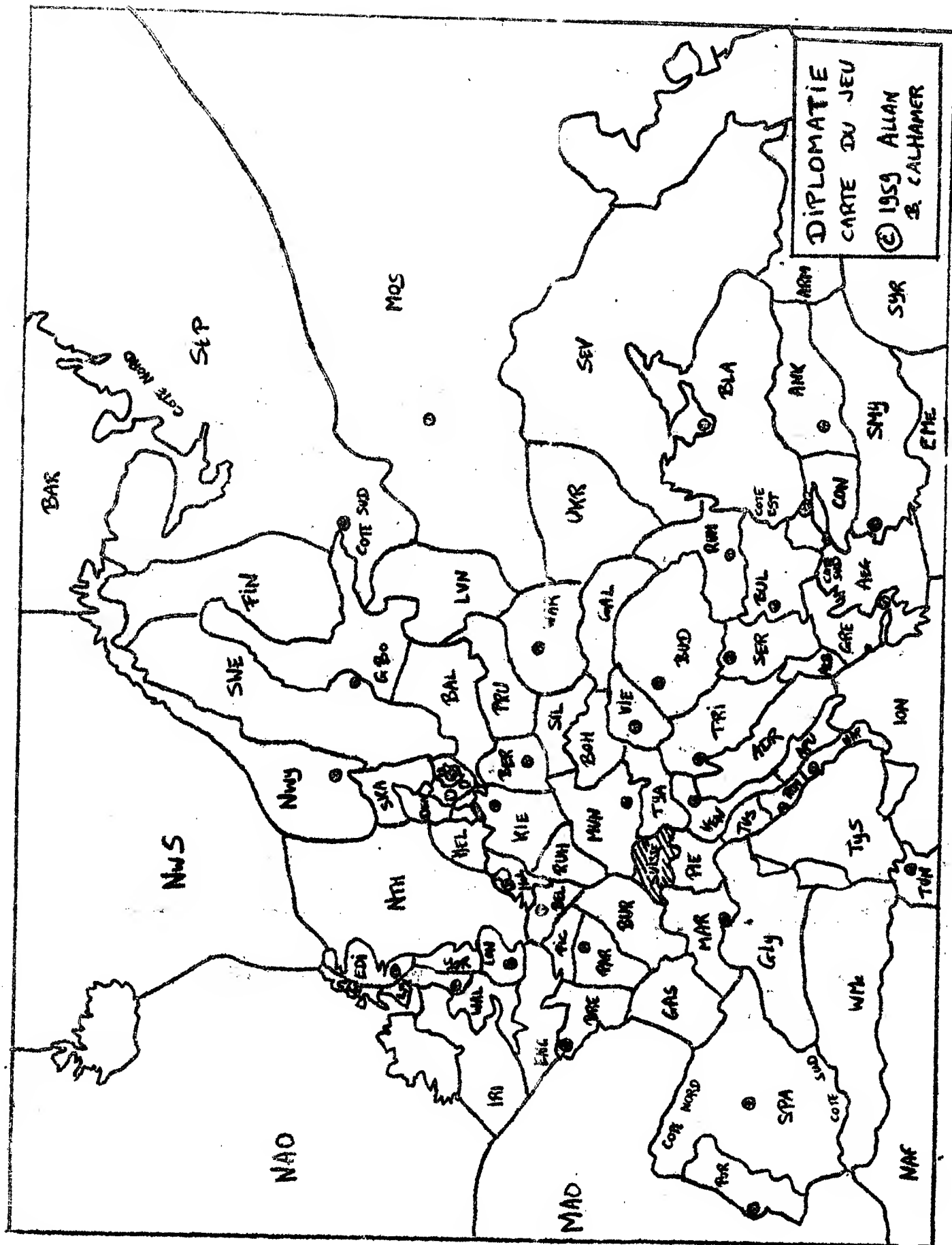
Le jeu complet de Diplomatie (carte grand format sur carton + blocs représentant les unités + fascicule les règles + un certain nombre de copies petit format de la carte) peut être obtenu par correspondance.

Le fascicule des règles nouvelle édition 1971, en anglais, peut être obtenu séparément au prix de 1 dollar.

Des exemplaires supplémentaires de la carte petit format ("carte de conférence") sont disponibles à 10 pour 50 cents ou 25 pour 1 dollar.

Dans tous les cas, s'adresser à :

GAMES RESEARCH INC.
48 Wareham Street
BOSTON, Massachusetts
02118 USA



annexe 1 : carte du jeu de diplomatie : une copie se trouve en page 12.
une seconde copie est jointe non
agrafée à ce numéro de moeshoeshoe, pour vous permettre de vous consti-
tuer un tableau de jeu. Conseillé : fixer la carte sur un carton épais ou
un plaque de 'frigolite', et utiliser comme pièces des épingles munies de
petits drapeaux. Il est également conseillé, pour plus de clarté, de colo-
rier les mers en bleu clair.

annexe 2 : liste des divers espaces de la carte, avec leurs noms en anglais
et français, et les abréviations qui seront utilisées dans moeshoeshoe.

colonne CR : une croix dans cette colonne signifie que la province est un
centre de ravitaillement

colonne RS : une croix dans cette colonne signifie qu'il s'agit d'un espa-
ce ayant des règles spéciales de déplacement : doubles côtes,
voies maritimes intérieures, etc... (voir VIII.3)

lorsque le nom français est identique au nom anglais, il n'est pas répété.

A/ PROVINCES INTERIEURES DES GRANDES PUISSANCES

<u>puissance</u>	<u>RS</u>	<u>CR</u>	<u>nom anglais</u>	<u>nom français</u>	<u>abréviation</u>
ALLEMAGNE		+	Berlin		Ber
	+	+	Kiel		Kie
		+	Munich		Mun
			Prussia	Prusse	Pru
			Ruhr		Ruh
			Silesia	Silésie	Sil
ANGLETERRE		+	London	Londres	Lon
		+	Edinburgh	Edimbourg	Edi
		+	Liverpool		Lpl
			Clyde		Cly
			Wales	Galles	Wal
			Yorkshire		Yor
AUTRICHE- HONGRIE		+	Vienna	Vienne	Vie
		+	Budapest		Bud
		+	Trieste		Tri
			Bohemia	Bohême	Boh
			Galicia	Galicie	Gal
			Tyrolia	Tyrol	Tya
FRANCE		+	Paris		Par
		+	Brest		Bre
		+	Marseilles		Mar
			Burgundy	Bourgogne	Bur
			Gascony	Gascogne	Gas
			Picardy	Picardie	Pic

<u>puissance</u>	<u>RS</u>	<u>CR</u>	<u>nom anglais</u>	<u>nom français</u>	<u>abréviation</u>
ITALIE		+	Rome		Rom
		+	Naples		Nap
		+	Venice	Venise	Ven
			Apulia	Apulie	Apu
			Piedmont	Piémont	Pie
			Tuscany	Toscane	Tus
RUSSIE	+	+	St Petersburg	St Petersbourg	StP
		+	Moscow	Moscou	Mos
		+	Sevastopol	Sébastopol	Sev
		+	Warsaw	Varsovie	War
			Finland	Finlande	Fin
			Livonia	Livonie	Lva
			Ukrainia	Ukraine	Ukr
TURQUIE	+	+	Constantinople		Con
		+	Ankara		Ank
		+	Smyrna	Smyrne	Smy
			Armenia	Arménie	Arm
			Syria	Syrie	Syr

B/ PAYS NEUTRES (la répartition géographique indiquée en 1ère colonne n'intervient pas dans les règles du jeu)

SCANDINAVIE	+	+	Denmark	Danemark	Den
		+	Norway	Norvège	Nwy
	+	+	Sweden	Suède	Swe
PAYS-BAS		+	Belgium	Belgique	Bel
		+	Holland	Hollande	Hol
PENINSULE		+	Portugal		Por
IBERIQUE	+	+	Spain	Espagne	Spa
AFRIQUE			North Africa	Afrique du Nord	NAf
		+	Tunis		Tun
BALKANS			Albania	Albanie	Alb
	+	+	Bulgaria	Bulgarie	Bul
		+	Greece	Grèce	Gre
		+	Rumania	Roumanie	Rum
		+	Serbia	Serbie	Ser

C/ MERS

<u>nom anglais</u>	<u>nom français</u>	<u>abréviation</u>
Adriatic Sea	Mer Adriatique	Adr
Aegean Sea	Mer Egée	Aeg
Baltic Sea	Mer Baltique	Bal
Black Sea	Mer Noire	Bla
Barents Sea	Mer de Barents	Bar
Eastern Mediterranean	Méditerranée Orientale	EMe
English Channel	Manche	Eng
Gulf of Bothnia	Golfe de Bothnie	GBo
Gulf of Lyon	Golfe du Lion	GLy
Helgoland Bight	Baie de Hélioland	Hel
Ionian Sea	Mer Ionienne	Ion

Irish Sea	Mer d'Irlande	Iri
Mid-Atlantic Ocean	Atlantique Central	MAO
North Atlantic Ocean	Atlantique Nord	NAO
North Sea	Mer du Nord	Nth
Norwegian Sea	Mer de Norvège	NwS
Skagerrak		Ska
Tyrrhenian Sea	Mer Tyrrhénienne	TyS
Western Mediterranean	Méditerranée Occidentale	WMe

NB : Bien noter les cas suivants :

Tya = Tyrolia; TyS = Tyrrhenian Sea

Lpl = Liverpool; Lvn = Livonia

Nth = North Sea; Nwy = Norway; NwS = Norwegian Sea; NAO = North Atlantic Ocean; Naf = North Africa

abréviations supplémentaires : nn = côte nord; cs = côte sud; ce = côte est.
pour le jeu dans moeshoeshoe, se référer également aux règles moeshoeshoe
pour la diplomatie par correspondance.

les autres magazines européens de diplomatie par correspondance :

WAR BULLETIN : Hartley Patterson, 'Finches', 7 Cambridge Road, BEACONSFIELD, Bucks., Royaume-Uni

abonnement pour la Belgique et la France : 30p pour 5 n°
droit de participation à un jeu : 25p

COURIER : Don Turnbull, 6 St Georges Avenue, TIMPERLEY, Cheshire, Royaume-Uni

droit de participation à un jeu : 1 livre sterling.

ON LES AURA : Michel Liesnard, avenue Evariste de Meersman 43, 1080 BRUXELLES.

lui demander le prix des abonnements et droits de participation à un jeu. Ne propose pour l'instant que des variantes (jeux sur une carte modifiée, avec quelques règles supplémentaires). Bilingue français/anglais.

ETHIL THE FROG : John Piggott, 17 Monmouth Road, OXFORD, Royaume-Uni.

il existe également un grand nombre de magazines américains et canadiens, qu'on trouvera de temps en temps mentionné dans moeshoeshoe.

moeshoes

le premier fanzine de diplomatie
en langue française

numéro spécial gratuit

périodique quinzainier

expédié par l'éditeur

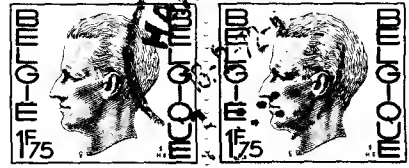
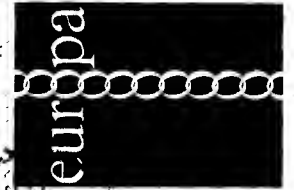
Michel Feron,

grand-place 7,

b-4280 Hannut, Belgique

! dated material : please don't delay!

! thanks!



Rod WALKER

Felton Street 4719

SAN DIEGO, Calif.

92116 USA

PAR AVION / AIR MAIL